

Nintendo



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Nintendo



Distribuido por:  
ERBE SOFTWARE, S.A.  
Serrano, 240-28016 Madrid

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM



ADVERTENCIA: POR FAVOR LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGOS O ACCESORIO NINTENDO.



*Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.*

Gracias por escoger el Super Mario Kart™ Game Pak para tu sistema de videojuegos Super Nintendo Entertainment System™.

Por favor, lee detenidamente este manual de instrucciones para asegurar el máximo disfrute de tu nuevo juego. Después guarda este libro para referencias futuras.

## INDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCION .....	2
OPERACIONES DEL CONTROLADOR .....	3
A LA LINEA DE SALIDA .....	5
REGLAS DE CARRERA .....	9
ARMAS SECRETAS PARA GANAR .....	18
RECOGE LAS MONEDAS .....	19
LOS PILOTOS DE LOS 8 KARTS .....	21
TABLA DE RESULTADOS .....	25
LOS CIRCUITOS .....	27
LISTA DE LOS MAPAS DE CIRCUITOS .....	29
PISTAS PRINCIPALES .....	33

TM & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© 1992 Nintendo Co., Ltd.



## INTRODUCCION

¡Hola a todos! Gracias por pasaros por la pista de carreras del Super Mario Kart. Me llamo Lakitu y soy el director de este circuito. Si necesitas mi ayuda estaré por aquí.

En este circuito corremos con karts de un sólo asiento y con la chapa de metal. Puedes elegir entre dos tipos de motores: de 50cc. o de 100cc. Todos los karts son más o menos iguales y sólo son los pilotos los que marcan la diferencia a la hora de ganar. Cada conductor tiene sus virtudes y sus debilidades. Intenta utilizar distintos conductores hasta que encuentres el mejor para ti.



Este videojuego tiene una memoria alimentada por batería (pilas) que salva los mejores Tiempos de Entrenamiento y las Copas que hayas ganado. La información salvada se puede borrar si enciendes y apagas repetidamente el videojuego.





## OPERACIONES DEL MANDO DE CONTROL



Botón Y:  
Frena

Botón START:  
Interrumpe el Juego y entra en las Selecciones.

Botón SELECT:  
En partidas de un jugador cambia a la vista del espejo retrovisor.

Control Pad:  
Maneja el coche y mueve el cursor en las pantallas de Selección.

Botón L:  
Hace que el Kart salte o derrape



Situación de Carrera



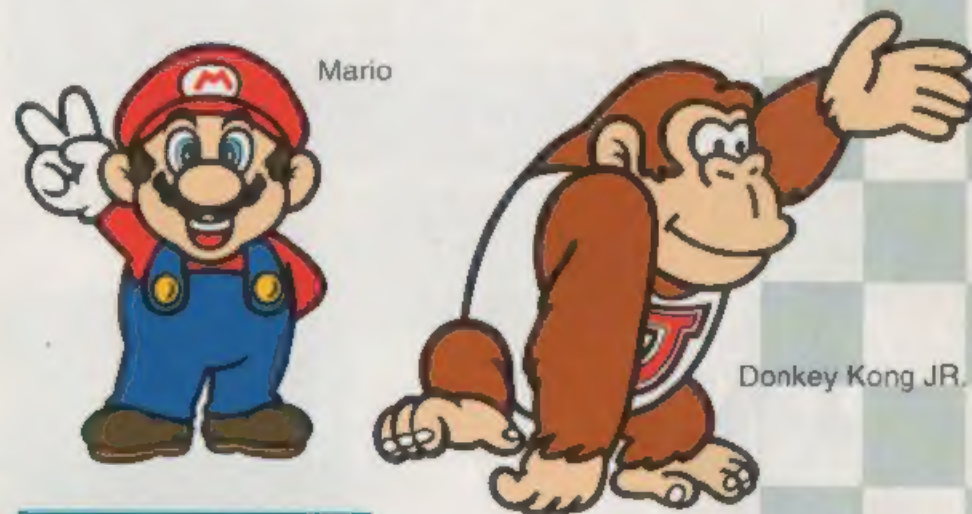
Vista del espejo retrovisor

Botón R:  
Hace que el coche salte o derrape.

Botón X  
En partidas de un jugador cambia la vista del espejo retrovisor (lo mismo que el botón Seleccionar) y cancela las entradas en las pantallas de selección.

Botón A  
Para usar los objetos.

Botón B  
Acelerar y entrar en las pantallas de selección.



Mario

Donkey Kong JR.

Si pulsas los botones L o R, tu kart dará un pequeño salto. Si usas el Control Pad al mismo tiempo podrás derrapar. Mira en la página 18 para mas información.



Luigi





## A LA LINEA DE SALIDA

Correr con karts es fácil de aprender pero el ser un experto requiere mucho tiempo y paciencia. Algunos pilotos de kart han llegado a ser conductores de Fórmula Uno con fama internacional. Para empezar a correr introduce el cartucho de Super Mario Kart en tu unidad Super Nintendo y enciéndela. Cuando aparezca la pantalla con los títulos, pulsa el botón B y selecciona el Modo que quieras.



Yoshi



En Mario Kart GP podrás elegir un coche de 50cc o de 100cc. El de 100cc es más rápido que el de 50cc. Los demás pilotos son más agresivos en los coches de 100cc. Si estás empezando es mejor que te entrenes con un kart de 50cc. En el resto de las carreras siempre se usan motores de 100cc.

### 1P GAME GP Gran Premio

- MARIO KART
- TIME TRIAL

### 2P GAME GP Mario Kart

- MATCH RACE
- BATTLE MODE

Al realizar las selecciones usa el Control Pad para mover el cursor. Pulsa el botón B para entrar en las selecciones. Si cometes un error pulsa el botón X para cancelar.



Toad



Bowser

### 1P GAME ➤ MARIO KART GP

Aquí correrás contra 7 oponentes.

### 1P GAME ➤ TIME TRIAL

Elige cualquier pista para practicar o intenta batir el record del circuito. Los records serán salvados, o sea, que hazlo lo mejor que puedas.

### 2P GAME ➤ MARIO KART GP

Una carrera de Gran Premio con ocho participantes: 2 jugadores humanos contra 6 contrarios.

### 2P GAME ➤ MATCH RACE

Una carrera cara a cara contra otro jugador en la pista de tu elección.

### 2P GAME ➤ BATTLE MODE

Dos jugadores batallando en un circuito.



## Elige tu Piloto

Elige entre los ocho pilotos disponibles. Mira en la página 21 para más detalles. La elección de circuito varía dependiendo del tipo de juego que se elija. Los circuitos están explicados en la página 27.



## MARIO KART GP

- MUSHROOM CUP RACE
- FLOWER CUP RACE
- STAR CUP RACE

Elige cualquiera de las Copas que quieras disputar. Cada torneo por una Copa tiene cinco pistas distintas. Hay una carrera de Copa Especial (Special Cup Race) a la que puedes acceder cuando hayas derrotado a los demás en la categoría de 100cc.

## TIME TRIAL & MATCH RACE

Elige una pista entre los distintos circuitos de los torneos de copa. Para elegir la Copa Especial debes ganar todas las copas en la categoría de 100cc. Si estás en el Modo Time Trial, aparecerán los cinco mejores tiempos de cada pista.

## BATTLE MODE (MODO BATALLA)

Elige un recorrido entre los 4 circuitos especiales de batalla.



Para borrar todos los records de la memoria alimentada por pilas del videojuego, pulsa al mismo tiempo los botones L, R, Y y A en el mando de control 1 cuando aparezca la pantalla de títulos. Si solamente quieres borrar los records del Time Trial (y dejar la información referente a las Copas de GP), ve directamente a los records de circuito que quieras borrar. Luego pulsa al mismo tiempo los botones L, R, Y y A en el mando de control 1.



Princesa



Koopa Troopa





## REGLAS DE CARRERA

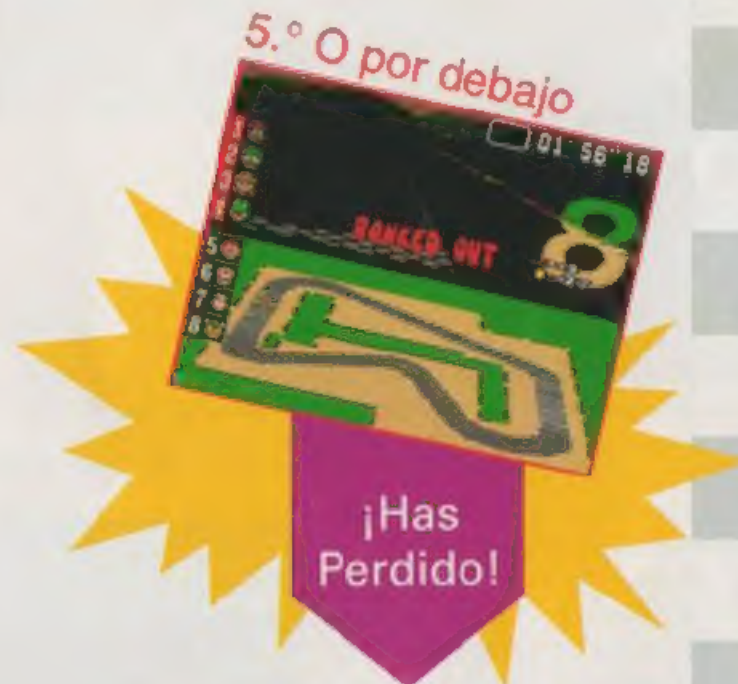
### MARIO KART GP (1 Jugador)

Comenzarás el GP Mario Kart en octava posición. Tan pronto como el semáforo de salida se ponga verde empezará la carrera. Si revolucionas demasiado el motor antes de que se encienda la luz verde te quedarás sin ruedas. Haz pruebas para dar con la mejor forma de acelerar en la línea de salida. La mitad de la pantalla mostrará una vista general del circuito y de las posiciones que ocupan los demás pilotos. Para cambiar esta vista a la de tu espejo retrovisor y ver lo que ocurre por detrás tuyo, pulsa el botón X o el botón Select. La parte inferior derecha de la pantalla de carrera muestra tu posición actual.



Vista General del Circuito/Vista del Espejo Retrovisor

Cada carrera tiene cinco vueltas. Si terminas entre los cuatro de cabeza podrás ir a la siguiente carrera. Si entras el 5º o por debajo perderás uno de tus karts extra y tendrás que repetir la misma carrera. Cuando el primer kart cruza la línea de meta, las posiciones finales aparecerán en la parte izquierda de la pantalla.



- Inténtalo de nuevo (RETRY)
- Fin (END)

Cada vez que elijas RETRY perderás uno de los karts de reserva. Empezarás el juego con cuatro karts y por lo tanto podrás usar la opción RETRY 3 veces.

Si pulsas el botón Comenzar durante una carrera el juego se interrumpirá y podrás elegir entre "GIVE UP" (ABANDONAR) o "NO" (para volver a la carrera). Cada vez que abandones perderás uno de tus karts de reserva.

## Clasificaciones

Los pilotos que entren entre los cuatro primeros recibirán puntos. Al final del torneo el ganador será el que tenga más puntos.

Posición	1º	2º	3º	4º
Puntos	9	6	3	1

x 5 CARRERAS

Los conductores que entren en 5º lugar o más abajo tienen que intentarlo de nuevo (RETRY) o terminar el juego (END). Sólo reciben puntos los cuatro primeros.



STANDINGS		
500 MUSHROOM CUP ROUND 1		
1 MARIO	99	
2 DONKEY KONG JR.	66	
3 PRINCESS	63	
4 YOSHI	61	
5 LUIGI	60	
6 TOAD	60	
7 DONKEY	60	
8 KOOPA TROOPA	60	

El lugar en que termines la carrera será tu posición de salida en la siguiente. Por ejemplo, si llegas en segundo lugar, empezarás en la segunda posición en la segunda carrera.

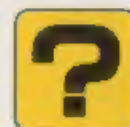
## Cosas sobre la pista



**Zipper**  
(Grasa)  
Si pasas sobre esto, resbalarás.



**Salto**  
Pasa sobre esto para saltar.




## Recuadros con interrogantes

Cuando pasas sobre un recuadro con interrogante nunca sabes lo que te va a pasar. La caja de objetos de la parte superior de la pantalla girará alrededor de los distintos objetos. Cuando se pare, tendrás el objeto que señale. Para usarlo pulsa el botón A. Cuando hayas pasado por encima de un recuadro con interrogación, este se volverá rojo. Si ya estás en posesión de un objeto, no podrás recoger otro.





## Objetos

 Pulsa el botón A para usar



Concha Verde

Usa la Concha Verde para disparar a los coches enemigos, si aciertas le harás girar en trompos. Las Conchas Verdes rebotan contra las barreras así que puedes intentar disparos de rebote. Pero recuerda que las Conchas verdes no pueden atravesar el agua.



Concha Roja

La Concha Roja se parece mucho a la Concha Verde excepto en que funciona como un misil. Si tienes un enemigo a la vista lanza la Concha Roja. A menos que estés demasiado cerca o demasiado lejos, la Concha Roja nunca falla.



Piel de Banana

Si un coche pasa sobre una Piel de Banana patinará y se saldrá de la carretera.



Pluma

La Pluma te permite saltar mucho más alto que usando los botones L o R. Usala para saltar sobre tus enemigos u obstáculos.



Champiñón

Usando el Champiñón ganarás velocidad momentáneamente. A veces puedes hacer que un enemigo se salga de pista si le golpeas cuando estás usando el Champiñón.



Estrella

Usando la estrella te haces invencible durante un corto período de tiempo. Tu velocidad aumenta y eres inmune a los ataques de tus enemigos. Si te caes en el agua, en lava o por el borde de un barranco perderás tu invencibilidad. La Estrella es muy útil.



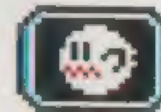
Relámpago

Cuando lo uses verás un gran resplandor y a continuación todos tus enemigos se volverán más pequeños de tamaño durante un rato. Durante este periodo serán más lentos y muy vulnerables.



Moneda

La moneda añade dos monedas más a tu total. Cuando obtengas la Moneda pulsa el botón A inmediatamente. ¡Recoge cuantas puedas!



Fantasma

El Fantasma hace que tú y tu coche seáis invisibles. También podrás quitarle sus objetos a tus oponentes.

NOTA: El Relámpago y la Moneda sólo aparecen en los Modos GP y Batalla. El Fantasma sólo aparece en Modo Batalla y Match Race.



## MARIO KART GP (2 Jugadores)

En el Modo 2 Jugadores se usa una pantalla dividida para que tu y tu oponente podáis competir al mismo tiempo. El jugador que use el mando de control 1 empezará en la 8.ª posición y el que está usando el mando de control 2 comenzará en 7.ª posición. Si cualquiera de los dos jugadores entra entre los cuatro primeros, ambos pasarán a la siguiente carrera.

## TIME TRIAL (Sólo 1 Jugador)

El Time Trial es fenomenal para practicar. Aquí no hay objetos ni monedas por los que preocuparse sino simplemente una pista de carreras. Los cinco mejores tiempos y pilotos son salvados en tu videojuego. Puedes competir en cualquier pista y con cualquier conductor.



Mario Kart GP (2 Jugadores)



Time Trial

Cuando finalices un entrenamiento con tiempos (TIME TRIAL) aparecerá tu tiempo final. En este momento puedes elegir si quieres intentar la misma pista o si quieres una nueva. Si eliges REPLAY (REPETICIÓN) podrás mirar qué tal lo hiciste en tu última carrera. Si interrumpes el juego o conduces de forma muy extraña la opción Replay puede no aparecer.

## MATCH RACE (Sólo 2 Jugadores)

Esta es una carrera mano a mano, uno contra uno hasta el final. Usa tus objetos inteligentemente para lograr estar entre los vencedores.

## BATTLE MODE (Sólo 2 Jugadores)

Cada jugador tiene tres globos que protegen su kart. El objetivo aquí es hacer estallar los globos de protección de tus contrarios, usando los objetos que hayas conseguido pasando sobre los recuadros con interrogaciones. ¡El que antes pierda todos sus globos pierde!





## Cómo Ganar en Modo Batalla (Battle Mode)

- ☆ Observa el color de las barreras en la pantalla de tu oponente para saber dónde se encuentra.
- ☆ Aprovechate de la Estrella. Mientras seas invencible podrás golpear a tu contrario muchas veces.
- ☆ Puedes eliminar las Pielas de Banana con las Conchas.
- ☆ Mantén siempre un ojo en la pantalla de tu enemigo.



El indicador de victorias/derrotas (win/loss) del Modo Batalla o del Match Race muestra hasta 99 victorias o derrotas. Antes de empezar a jugar en el Modo Batalla o en el match Race es una buena idea el poner un límite. Por ejemplo, que la primera persona en ganar tres rondas gane el juego. Si alguno de los jugadores abandona, la carrera se considerará un empate. Para poner a cero el indicador de victorias/derrotas, apaga el videojuego y luego vuélvelo a encender. El botón de Reset no lo pone a cero.

## ARMAS SECRETAS PARA GANAR: EL DERRAPE

### Usar los botones L y R

Al tomar las curvas experimenta usando los botones L y R. Si calculas bien el tiempo serás capaz de derrapar y, aunque es difícil, podrás tomar las curvas sin quitar el dedo del acelerador.

Botón B + Panel de Control + Botón L o R

Curva Cerrada

Si calculas mal el tiempo es probable que te salgas de la pista o que termines haciendo un trompo. Si ves que estás fuera de control, levanta el dedo del acelerador (esto también se debe hacer conduciendo en condiciones normales). Los derrapajes son muy útiles en Modo Batalla para alejarte de los enemigos que te vayan pisando los talones.



¡Acelera en las Curvas Cerradas!





## RECOGE LAS MONEDAS

Las monedas se encuentran por todas partes. Mantente atento y se siempre consciente del número de monedas que tienes en tu poder. Cada moneda que recojas (hasta 10) hará que aumente la velocidad de tu kart. Cada vez que te choques contra un enemigo o que pierdas control perderás una moneda. Lakitu te cobrará si te tiene que remolcar. Si te embiste algún enemigo y no tienes monedas te saldrás de pista, así que recoge cuantas puedas.

Número  
de  
Monedas

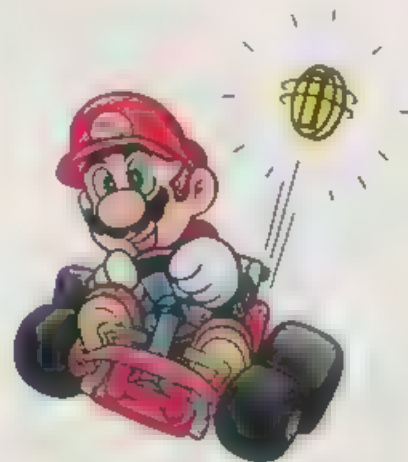
De 1 a 10

Maxima  
velocidad

Todas las monedas por encima de 10 con extra.

Al principio de una carrera el número de monedas que posees está determinado por tu posición de salida

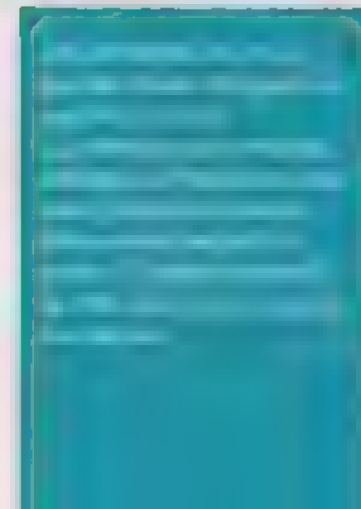
Posición de salida	Monedas
1.ª y 2.ª	2
3.ª y 4.ª	3
5.ª y 6.ª	4
7.ª y 8.ª	5



## ¿Cuántas Monedas pierdes cuando...?

El trompo es causado por el ataque de un objeto	4 monedas
Lakitu te cobra por la grúa	2 monedas
Chocas contra un coche enemigo	1 moneda

Si pierdes todas tus monedas ten cuidado en no chocarte contra ningún kart enemigo. Si tienes que ser remolcado y no tienes monedas no te preocupes Lakitu te ayudará de todas formas. (Es un colega estupendo)



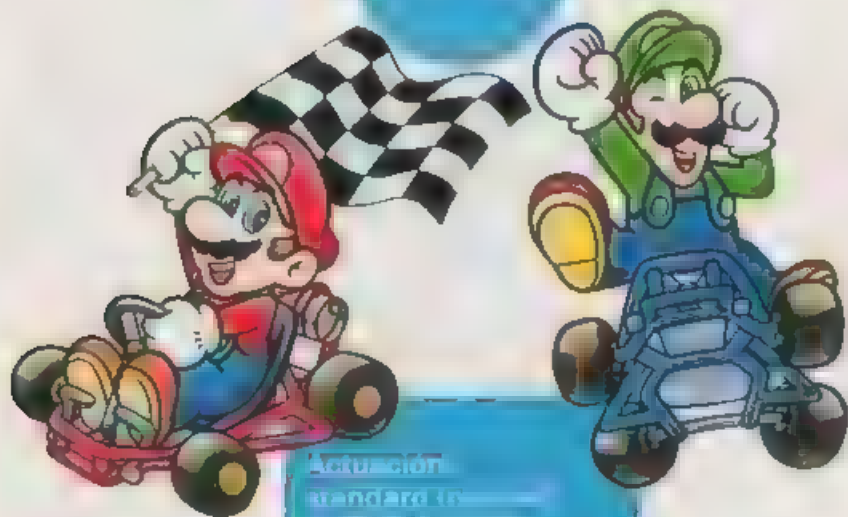




## LOS OCHO PILOTOS DE KARTS

Básicamente hay cuatro tipos de conductores de Karts. Si cada jugador, en Modo 2 Jugadores, elige el mismo tipo de piloto, la carrera será muy reñida.

### Los Hermanos

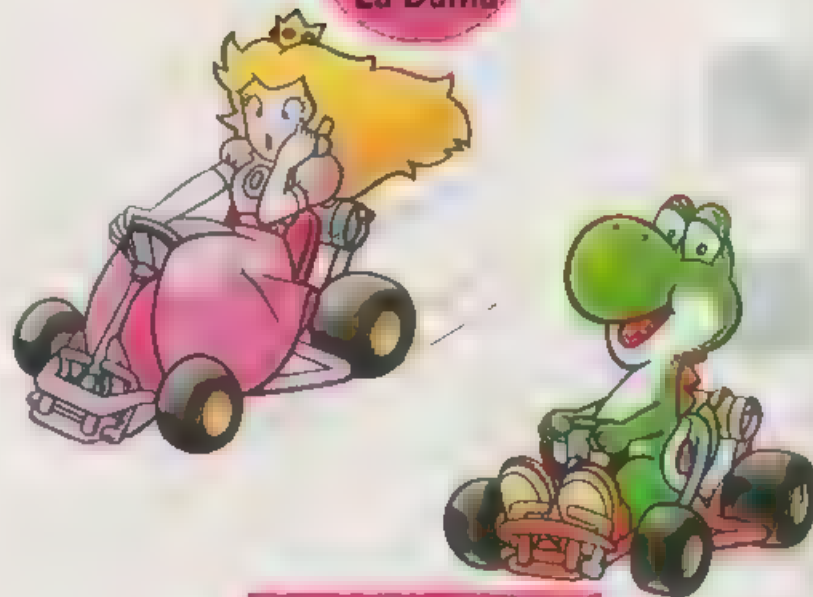


#### Actuación

Estándar (en Mario y Luigi)

Los Hermanos Mario tienen las mismas características a la hora de conducir. Mario y Luigi han mantenido desde pequeños una amistad muy fuerte. Pueden estar riendo o compitiendo a lo vivo entre los dos. Cuando el ordenador controla a Mario y a Luigi los dos intentan burlarse entre ellos.

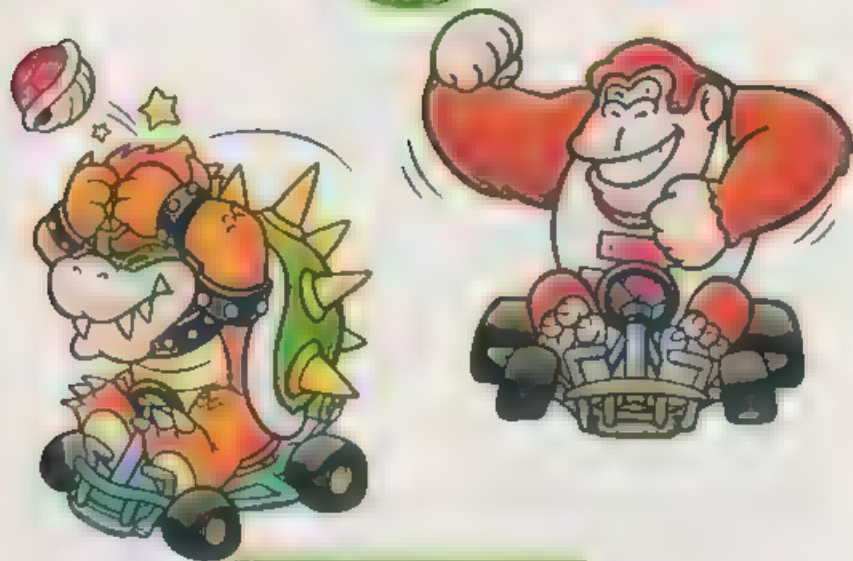
### El Dragón y La Dama



Al principio puede que piensen que la Princesa y Yoshi no forman una gran combinación, pero su ritmo por Mario Kart resulta que tienen las mismas habilidades a la hora de conducir. Estos dos corredores tienen una velocidad muy rápida. Como enemigos la Princesa recuerda a la pista de Champiñones, los enemigos y Yoshi a los huevos para detenerlos.



## La Confrontación



Estos dos conductores han sido desde siempre los archienemigos de Mario. Ambos son bastante gruesos por lo que son muy lentos en la carrera. Sin embargo, su velocidad punta es enorme. Como enemigos han estado haciendo las paces de Bowser y con las paces de Mario de Donkey Kong. Estos dos si que también prefieren a los "pasos" de los enemigos.

## Los Pequeños

Estos chavales son fenomenales para principiantes por su excelente tracción.



Ninguno de estos corredores tiene cualidades que le hagan destacar. Son sin embargo, buenos pilotos que controlan las curvas mejor que la mayoría ya que no derrapan fácilmente. Estos dos conductores son buenos para principiantes que están aprendiendo a correr. Como enemigos en un GP Koopa Troopa dejara caer conchas y Toad colocara champiñones envenenados en la pista.



## TABLA DE ACTUACIONES

Esto muestra los mejores karts para cada pista. Intenta escoger un kart que se adapte bien a todo el circuito

### Posición

El mejor entre los mejores  
 Muy bueno  
 Bueno  
 No tan bueno

Condiciones Pilotos	Aceleración	Máxima Velocidad	ISLA DE CHOCOLATE	LAGO DE VAINILLA	LLANURAS DEL DONUT	PLAYA DE KOOPA	MODOS BATALLA
Actuación Normal MARIO Y LUIGI							
Aceleración Rápida PRINCESA Y YOSHI							
Alta Velocidad Punta BOWSER Y DONKEY KONG JR.							
Los Pequeños KOOPA TROOPA Y TOAD							

- Koopa Tropa y Toad son buenos conductores de karts, mientras que la Princesa y Yoshi tienen algunos problemas con el manejo del volante
- Si Koopa Tropa o Toad chocan contra Bowser o Donkey Kong Jr., saldrán rebotados.

En la carrera de GP, el coche de delante o el de atrás intentarán dificultarte la carrera lanzándote cosas a la pista. Lo mejor que puedes hacer es concentrarte en esquivarlas. A medida que te acerques a la cabeza de carrera estos ataques se recrudecerán.





## LOS CIRCUITOS

### TROFEO MUSHROOM

(CHAMPIÑÓN)

CIRCUITO MARIO

Recorrido 1

LLANURAS DEL DONUT

Recorrido 1

VALLE DEL FANTASMA

Recorrido 1

CASTILLO DE BOWSER

Recorrido 1

CIRCUITO MARIO

Recorrido 2

### TROFEO FLOWER

(FLOR)

ISLA DE CHOCOLATE

Recorrido 1

VALLE DEL FANTASMA

Recorrido 2

LLANURAS DEL DONUT

Recorrido 2

CASTILLO DE BOWSER

Recorrido 2

CIRCUITO DE MARIO

Recorrido 3

### TROFEO STAR

(ESTRELLA)

PLAYA DE KOOPA

Recorrido 1

ISLA DE CHOCOLATE

Recorrido 2

LAGO DE VAINILLA

Recorrido 1

CASTILLO DE BOWSER

Recorrido 3

CIRCUITO MARIO

Recorrido 4

### COPA ESPECIAL

La Copa Especial es una carrera de copa secreta para karts de 100cc. Sólo los conductores que hayan ganado el oro en otras tres copas o trofeos podrán competir aquí.

## Características de los Recorridos

**CIRCUITO MARIO:** Resbaladizo 1

Es una pista asfaltada con buena tracción. ¡Cuidado con los tubos!



**LLANURAS DEL DONUT:** Resbaladizo 2

Es un escenario tranquilo con una laguna preciosa. Ten cuidado con las Comadreas y los tubos.



**VALLE DEL FANTASMA:** Resbaladizo 1

Es una pista hecha de madera y muy antigua. No existen obstáculos especiales pero mantén los ojos abiertos por los agujeros.



Tus enemigos pueden convertir tu carrera en un infierno. Evita sus ataques lo mejor que puedas.

**CASTILLO DE BOWSER:** Resbaladizo 1

Es un recorrido hecho de piedras y sobre un lecho de lava. Ten cuidado o serás absorbido.



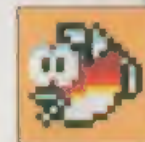
**ISLA DE CHOCOLATE:** Resbaladizo 3

Es una pista polvorienta en medio del desierto. Por allí pulula la infame Planta Piraña.



**PLAYA DE KOOPA:** Resbaladizo 3

Es una carrera en la playa alrededor de una pequeña isla. Allí vive el Flopping Cheep Cheep.



**LAGO DE VAINILLA:** Resbaladizo 4

Es un circuito sobre un lago helado. Debes evitar a toda costa los agujeros y los tubos sobre el hielo.



Cada recorrido es más o menos resbaladizo en una escala del 1 al 4. Cuanto más alto el número más resbaladizo será el recorrido.

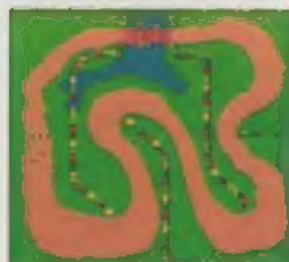


## LISTA DE LOS MAPAS DE LOS CIRCUITOS

### COPA DE CARRERAS MUSHROOM



CIRCUITO MARIO 1



LLANURAS DEL DONUT 1



VALLE DEL FANTASMA 1



CASTILLO DE BOWSER 1



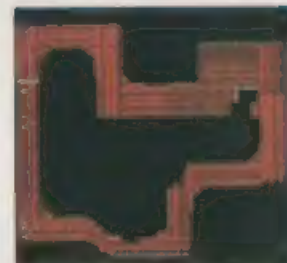
CIRCUITO MARIO 2

Si pasas sobre una mancha de aceite resbalarás. Bordéalas si puedes.

### COPA DE CARRERAS FLOWER



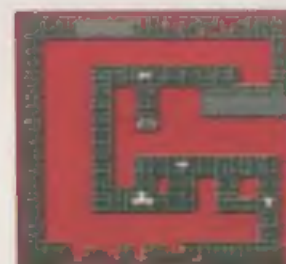
ISLA DE CHOCOLATE 1



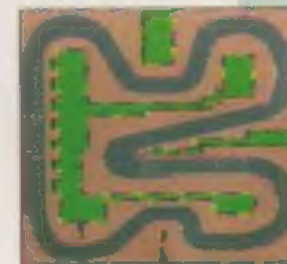
VALLE DEL FANTASMA 2



LLANURAS DEL DONUT 2



CASTILLO DE BOWSER 2



CIRCUITO MARIO 3

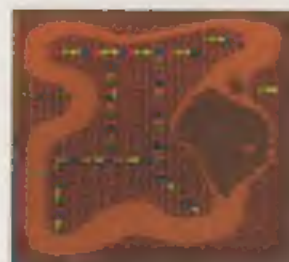
Si una comadreja te salta dentro del kart, deshazte de ella apretando repetidamente los botones L o R.



## COPA DE CARRERAS STAR



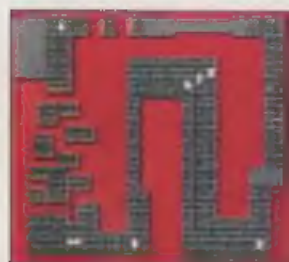
PLAYA DE KOOPA 1



ISLA DE CHOCOLATE 2



LAGO VAINILLA 1



CASTILLO DE BOWSER 3



CIRCUITO MARIO 4

Las aguas azul oscuro alrededor de la Playa de Koopa son muy profundas. Ten cuidado.

## MODO BATALLA



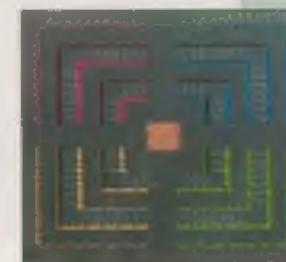
Recorrido de Batalla 1



Recorrido de Batalla 2



Recorrido de Batalla 3



Recorrido de Batalla 4

El Recorrido de batalla 1 es un circuito de prácticas.



## **PISTAS PRINCIPALES**

- ☆ Si estás patinando en una curva quita el dedo del botón del acelerador para controlar el kart.
- ☆ Los karts no tienen marcha atrás. Si necesitas retroceder salta con los botones L y R.
- ☆ No podrás saltar sobre obstáculos tales como las pieles de banana. Usa la pluma para saltar sobre ellos.
- ☆ Si te caes al agua podrás moverte aunque despacio. Pero no temas, ¡ te rescataré con mi caña de pescar!. Incluso si te caes por el borde de la pista del Valle del Fantasma o en la lava del Castillo de Bowser, te sacaré.
- ☆ No podrás recoger objetos si no estás pegado al suelo.
- ☆ Si corres bien en los Time Trials elige el mismo recorrido otra vez para competir contra ti mismo.
- ☆ Si vas en la dirección equivocada saltaré a la pantalla con una bandera amarilla con una "X".
- ☆ Hay un desafío especial esperándote si eres capaz de ganar el trofeo de oro en la Copa Especial de 100cc.

